

PERAN KELUARGA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA MASA WABAH COVID-19

Fajar Farham Hikam
STIT NU Al-Farabi Pangandaran
farhan.hikam@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the role of families, especially parents, in helping and supervising children while learning at home based on e-learning during the covid-19 plague. Parents are not only required to help transfer knowledge, but also the transfer of value while studying at home. E-learning based can be done with simple tools. Various learning models that can be obtained by students based on e-learning, both in the form of audio, visual, and audio-visual. Parents need to balance the children's ability to operate devices that support e-learning based learning so that they can continue to help and supervise children from negative things. Parents must also continue to provide character education, both through religious studies and examples of daily life in an effort to help and supervise children from the negative effects of e-learning based.

Keywords: Family Education, E-Learning, Character Education

Abstrak : Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran keluarga khususnya orang tua dalam membantu dan mengawasi anak-anak selama melakukan pembelajaran di rumah berbasis e-learning selama wabah covid-19. Orang tua tidak hanya dituntut membantu melakukan transfer of knowledge, namun juga transfer of value selama belajar di rumah. Pembelajaran berbasis e-learning dapat dilakukan dengan perangkat yang sederhana. Beragam model pembelajaran yang bisa didapatkan peserta didik yang berbasis e-learning, baik berupa audio, visual, maupun audio-visual. Orang tua perlu mengimbangi kemampuan anak-anak dalam mengoperasikan perangkat yang mendukung pembelajaran berbasis e-learning agar tetap dapat membantu dan mengawasi anak-anak dari hal-hal yang negatif. Orang tua juga harus terus memberikan pendidikan karakter, baik melalui pelajaran agama maupun contoh kehidupan sehari-hari sebagai upaya membantu dan mengawasi anak-anak dari dampak negatif pembelajaran berbasis e-learning.

Kata Kunci: Pendidikan Keluarga, E-Learning, Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berubah sangat cepat. Tiap hari ditemukan teknologi-teknologi baru yang pada masa lalu masih sebatas khayalan-khayalan, semua khayalan itu perlahan mulai terwujud dalam lompatan yang luar biasa. Tidak pernah terbayangkan 20 tahun yang lalu bahwa arsip-

arsip, berkas, dan data bisa disimpan dalam *flashdisk* seukuran kuku jari manusia. Tidak pula tertutup kemungkinan bahwa 20 tahun lagi akan ditemukan media penyimpanan data dalam ukuran yang lebih kecil tetapi memiliki kapasitas yang semakin besar.

Dalam kurun 20 tahun terakhir ini, perkembangan teknologi komunikasi informasi menjadi sebuah fenomena yang mengubah cara kita beraktivitas. Kemampuan komputasi yang berlipat ganda mengikuti hukum Moore, menghadirkan berbagai peluang yang tidak pernah dirasakan dan dinikmati oleh orang banyak (Hendrastomo, 2008). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ini menyebabkan semakin terbukanya area pembelajaran, area tempat belajar, mencari dan mempelajari ilmu baru.

Orang tidak lagi hanya bisa mencari sumber bacaan dari buku, koran, majalah tetapi bisa kita dapatkan dari area virtual yang ada di sekeliling kita yaitu di dunia maya (internet). Mudahnya akses informasi dan teknologi lambat laun akan mengeser peran buku, majalah dan koran. Hal ini secara tidak langsung juga akan berimbas pada peran pengajar dalam penyampaian materi pelajaran. Berkat kemajuan teknologi, bangku anda di kampus dapat terasa seperti sofa nyaman di rumah berikut suasana yang kondusif dalam mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan.

Kemajuan teknologi tentu saja berimplikasi pada hal lain, pengajar yang dalam penyampaian materinya tidak pernah memperbaharui materinya akan tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat cepat. Seorang mahasiswa bisa saja akan tahu lebih cepat dibandingkan dosennya, ketika mahasiswa itu selalu mengupdate berita dengan mengakses internet dan mencari informasi secara kontinyu. Dari gambaran itu kita bisa melihat bagaimana pentingnya peran informasi (internet) dalam proses pembelajaran.

Pada tahun 2020, dunia disibukkan dengan wabah covid-19 (*corona virus disease 2019*), tidak terkecuali Indonesia. Virus yang awal muncul di Kota Wuhan, Tiongkok ini menyebar ke seluruh dunia dan mengganggu berbagai sektor. Selain sektor Kesehatan yang menyebabkan puluhan ribu jiwa meninggal dunia, sektor pendidikan pun ikut terkena imbasnya. Kegiatan di sekolah terpaksa diliburkan dengan sistem belajar berbasis *e-learning* dari rumah demi menghindari penyebaran virus ini. Dimulai dari memberikan tugas harian, absensi, sampai ujian pun dilakukan secara *online*,

seolah-olah dunia memaksa manusia untuk melakukan pembelajaran berbasis *e-learning*, baik kepada yang sudah terbiasa menggunakannya ataupun kepada yang masih tabu dalam menggunakannya. Oleh karena itu, peran keluarga terutama orang tua sangat penting untuk tetap berlangsungnya *transfer of knowledge*, bahkan *transfer of value*, yang merupakan hak anak dari orang tuanya (Sofat, 2008).

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) menjadi acuan untuk membuat kebijakan dan manajemen pendidikan pada tingkat nasional, regional, maupun di tingkat satuan pendidikan. Pendidikan Nasional bertujuan menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, memiliki kompetensi, berkarakter dan berdaya saing tinggi. Sesuai UUSPN no 20 tahun 2003, pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah, yang merupakan tri pusat pendidikan. Peralihan bentuk pendidikan informal (keluarga) ke pendidikan formal memerlukan kerjasama antara orang tua dan lembaga formal.

Tujuan pendidikan agama adalah: (1) terbentuknya kepribadian yang utuh jasmani dan rohani (insan kamil) yang tercermin dalam pemikiran maupun tingkah laku terhadap sesama manusia, alam serta Tuhannya, (2) dapat menghasilkan manusia yang tidak hanya berguna bagi dirinya, tapi juga berguna bagi masyarakat dan lingkungan, serta dapat mengambil manfaat yang lebih maksimal terhadap alam semesta untuk kepentingan hidup di dunia dan akhirat, (3) merupakan sumber daya pendorong dan pembangkit bagi tingkah laku dan perbuatan yang baik, dan juga merupakan pengendali dalam mengarahkan tingkah laku dan perbuatan manusia (Djaelani STIAKIN, 2013).

Keluarga sebagai Lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi seorang anak mempunyai andil yang sangat besar bagi perkembangan anak untuk menuju kehidupannya yang lebih kompleks. Apabila kehidupan keluarga dibina dengan baik, maka kehidupan masyarakat akan baik pula. Melalui keluarga diharapkan anak dan anggota keluarga lainnya dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuannya untuk menjadi seseorang yang mandiri dan dapat menjadi insan yang produktif bagi dirinya sendiri dan lingkungannya (Hatimah, 2016). Maka perlu diketahui peran keluarga dalam membantu proses belajar peserta didik berbasis *e-learning*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti melakukan studi kepustakaan (*library research*), Peneliti mempelajari literatur-literatur dan tulisan-tulisan yang mempunyai kaitan erat dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini yang kemudian peneliti analisis dengan melakukan teknik triangulasi.

Pembahasan

Kata keluarga Dalam bahasa Arab disebut *ahl* atau *abila* yang berarti keluarga secara menyeluruh termasuk kakek, nenek, paman, bibi, dan keponakan. Dalam pengertian yang luas tersebut keluarga dalam Islam merupakan satu kesatuan unit yang besar yang disebut *Ummah* komunitas umat Islam (Thontowi et al., 2019). Keluarga dapat dipahami dari dimensi hubungan darah dan hubungan sosial. Jika dipahami dari hubungan darah, keluarga merupakan satu kesatuan yang diikat oleh hubungan darah satu dengan yang lainnya. Berdasarkan dimensi ini keluarga bisa di bedakan menjadi keluarga inti dan keluarga besar, sementara dari dimensi hubungan sosial, keluarga merupakan satu kesatuan yang diikat oleh adanya saling berhubungan atau interaksi dan saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya (Akhyadi & Mulyono, 2019).

Keluarga merupakan masyarakat yang paling kecil yang dihuni manusia, terdiri dari suami, istri, dan anak-anak yang secara sah diikat dengan adat atau agama. Pembentukan keluarga diawali dengan perkawinan yang merupakan kebutuhan fitriah manusia sebagai makhluk fisik. Sebagai bagian dari makhluk hidup, manusia memerlukan pemenuhan kebutuhan fisik dan ruhaninya, antara lain memerlukan pemenuhan kebutuhan biologisnya sehingga dapat mengembangkan keturunannya. (Romlah, 2006) Di mana pun juga di dunia ini, keluarga merupakan masyarakat pendidikan pertama yang menyediakan kebutuhan biologis bagi anak dan sekaligus memberikan pendidikan kepadanya, sehingga menghasilkan pribadi yang dapat hidup dalam masyarakat sambil menerima, mengolah, serta mewarisi kebudayaannya (Wani, 1994).

Pada proses pendidikan sehari-hari dalam keluarga, yang berhubungan langsung dengan peserta didik adalah orang tua. Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mulai

menerima pendidikan. Pada setiap anak terdapat suatu dorongan dan daya untuk meniru. Dengan dorongan ini anak dapat mengerjakan sesuatu yang dikerjakan oleh orang tuanya (Taubah, 2015). Berdasarkan hasil studi pendahuluan di Yayasan Lembaga Pendidikan Islam AlIkhwan, Kecamatan Bangkalan dengan wawancara dan observasi pada tanggal 17 November 2014 tentang perkembangan motorik halus pada 10 anak usia 3-4 tahun, didapatkan 60% perkembangan motorik halus berkembang secara normal, ditandai dengan anak dapat menirukan gambar yang sesuai dengan contoh yang diberikan (Kusparlina, 2016).

E-Learning

E-learning (electronic learning) adalah proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi, perangkat elektronik yang dimaksud dalam hal ini adalah perangkat elektronik yang ada kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan multimedia berupa *CD/ROOM, video tape, TV* dan *Radio*. *E-learning* adalah proses pembelajaran yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan internet

E-learning merupakan suatu teknologi informasi yang relatif baru di Indonesia. *E-learning* terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari '*electronic*' dan '*learning*' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, maka *e-learning* sering disebut pula dengan '*online course*' (Ade Kusmana, 2011).

Pada dasarnya, *e-learning* memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara *online*. Dalam pelaksanaan, *synchronous training* mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau *slide* presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui *chat window*. *Synchronous training* merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (virtual) dan semua peserta didik terhubung melalui

internet. *Synchronous training* sering juga disebut sebagai *virtual classroom* (Hartanto, 2016).

Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning system* (*Learning Management System*). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Biasa disimpan dalam *Learning Management System* (LMS) sehingga dapat dijalankan oleh siswa kapanpun dan dimanapun. Selanjutnya sebagai suatu sistem yang menggabungkan beberapa konsep dan teori pembelajaran, maka *e-learning* memiliki karakteristik, diantaranya adalah:

1. *Non-linearity*, Pemakai (user) bebas untuk mengakses objek pembelajaran dan terdapat fasilitas untuk memberikan persyaratan tergantung pada pengetahuan pemakai.
2. *Self-managing*, Dosen dapat mengelola sendiri proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang telah dibuat.
3. *Feedback-Interactivity*, Pembelajaran dapat dilakukan dengan interaktif dan disediakan *feedback* pada proses pembelajaran.
4. *Multimedia-Learners style*, *E-learning*, menyediakan fasilitas multimedia. Keuntungan dengan menggunakan multimedia, siswa dapat memahami lebih jelas dan nyata sesuai dengan latar belakang siswanya.
5. *Just in time*, *E-learning* menyediakan kapan saja jika diperlukan pemakai, untuk menyelesaikan permasalahan atau hanya ingin meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan.
6. *Dynamic Updating*, Mempunyai kemampuan memperbaharui isi materi secara online pada perubahan yang terbaru.
7. *Easy Accessibility/Access Ease*, Hanya menggunakan *browser* (dan mungkin beberapa *device* yang terpasang).
8. *Collaborative learning*, Dengan *tool* pembelajaran memungkinkan bisa saling interaksi, maksudnya bisa berkomunikasi secara langsung pada waktu yang bersamaan (*synchronous*) atau berkomunikasi pada waktu yang berbeda (*asynchronous*). Pemakai bisa berkomunikasi dengan pembuat materi, siswa yang lain. (Ranius, 2013)

Penerapan teknologi dalam pembelajaran ditengarai dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar bukan hanya sebagai pemberi informasi. Pembelajaran yang efektif dapat dikatakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal dalam proses pembelajarannya sebagai alat bantu. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan *e-learning* (Hanum, 2013).

Peran Keluarga dalam pembelajaran e-learning

Dalam proses pembelajaran berbasis *e-learning*, peserta didik membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung agar pembelajaran dapat tetap berlangsung. Oleh karena itu, ada beberapa komponen utama yang harus tersedia untuk melakukan pembelajaran berbasis *e-learning*:

1. *Smartphone*, *smartphone* yang dimaksud merupakan telepon genggam yang memiliki kemampuan hampir mirip dengan laptop atau komputer. *Smartphone* tersebut memiliki fasilitas kamera, mampu mengakses jaringan internet, dan juga membaca dokumen seperti *pdf* maupun *word*.
2. Komputer atau laptop, meski beberapa fungsinya sudah bisa dijalankan melalui *smartphone*, namun ada komputer memiliki kelebihan tersendiri. *Smartphone* cenderung memiliki layar yang kecil, sehingga untuk membaca suatu dokumen akan sedikit kesulitan, untuk melakukan proses editing sedikit kurang nyaman meski sudah ada beberapa *smartphone* yang 99% dapat mengoperasikan apa yang bisa dilakukan oleh komputer. Namun tujuan utama dalam penciptaan *smartphone* adalah praktis, maka secanggih apapun *smartphone* tetap akan memiliki layar yang kecil.
3. Aplikasi, baik pada komputer maupun pada *smartphone*, aplikasi pendukung pembelajaran *e-learning* sangat diperlukan. Sebagai contoh untuk melakukan tatap muka melalui *smartphone* atau laptop secara bersama-sama, maka diperlukan aplikasi *zoom* ataupun *skype*, dan aplikasi lainnya. Untuk membaca

berbagai dokumen, baik dalam bentuk *.pdf*, *.doc*, *.ppt*, ataupun bentuk lainnya diperlukan aplikasi yang sesuai untuk membuka dan melakukan proses *editing*.

4. Jaringan internet, dalam pembelajaran berbasis *e-learning* ini, jaringan harus ada. Semua informasi yang ada di dunia tidak akan bisa diakses tanpa adanya jaringan internet. Semua perusahaan telekomunikasi diseluruh dunia sudah menawarkan layanan jaringan internet.

Perangkat yang diperlukan tersebut, baik itu laptop/komputer, *smartphone*, maupun jaringan internet memiliki beberapa *grade* tergantung kebutuhannya, semakin tinggi *grade*-nya, maka harganya pun akan semakin mahal. Namun untuk pembelajaran berbasis *e-learning*, orang tua cukup menyediakan perangkat dengan *grade* standar atau bahkan rendah. Karena kebutuhan standar untuk melakukan pelajaran berbasis *e-learning* biasanya membutuhkan fasilitas yang ringan. Pembelajaran berbasis *e-learning* lebih memfokuskan peserta didik mencari informasi mengenai suatu pelajaran, baik berupa dokumen yang berbentuk *pdf*, *doc*, *ppt*, atau lainnya, maupun informasi melalui audio visual seperti yang disediakan oleh situs dan aplikasi *youtube*. Namun akan berbeda jika pada proses praktek, tentu kebutuhan akan perangkatnya akan berbeda-beda, sebagai contoh pembelajaran Pendidikan agama dengan pembelajaran desain animasi akan membutuhkan perangkat yang berbeda apabila masuk kepada praktek.

Meski pembelajaran berbasis *e-learning* ini memiliki berbagai kemudahan, tentu memiliki sisi negatif yang perlu diantisipasi, diantaranya:

1. Dengan adanya perangkat yang memadai dan jaringan internet, semua informasi baik yang positif maupun negatif akan terbuka luas, berbagai konten yang tidak pandang usia bisa diakses oleh siapapun.
2. Sulitnya membedakan informasi yang valid atau non-valid.
3. Semakin rendahnya rasa sosial seseorang apabila ketergantungan kepada internet.

Hal tersebut perlu adanya pendampingan dari keluarga terutama orang tua. Orang tua harus mampu mengimbangi kemampuan anak dalam mengoprasikan perangkat yang diperlukan dalam pembelajaran berbasis *e-learning*. Sebagai contoh, dalam mengakses konten yang tidak patut diakses oleh anak-anak, beberapa perusahaan yang menyediakan perangkat internet menyediakan layanan kontrol orang tua. Google misalnya, sudah lama menyediakan fasilitas *safesearch* atau google untuk

anak-anak, bahkan di beberapa *smartphone* pun sudah disediakan layanan kontrol orang tua.

Untuk mengantisipasi menurunnya rasa sosial anak terhadap lingkungan sekitar, maka orang tua perlu menerapkan jam pengoperasian pembelajaran *e-learning*. Meski di internet tersedia berbagai layanan media sosial, tentu ini akan berbeda dengan sosial di dunia nyata. Hal-hal seperti ini wajib diketahui dan dipraktekkan oleh keluarga khususnya orang tua agar proses pembelajaran berbasis *e-learning* dapat berjalan dengan baik dengan mengantisipasi hal-hal negatif. Hasil penelitian McGrathter menunjukkan bahwa *black zone* atas era digital tidak dapat serta merta hilang begitu saja, nyatanya pengaruh hitamnya juga tinggi. Terutama berpengaruh negatif pada hubungan interaksi di dalam keluarga serta berbahaya bagi perkembangan interaksi sosial bagi anak. Anak yang terus-menerus bermain teknologi digital akan lebih memfokuskan diri pada media tersebut dan menyedikitkan berhubungan dengan keluarga intinya apalagi dengan dunia luar. Belum lagi apabila mereka sudah masuk pada zona pornografi dan sampai pada tingkat kecanduan akan semakin memperburuk emosi dan pola pikir (Rahmatullah, 2017).

Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk menanamkan pendidikan karakter kepada anak-anak, baik melalui pelajaran agama maupun contoh dalam kehidupan sehari-hari. Psikolog dan ahli pendidikan meyakini bahwa keluarga merupakan faktor utama yang mampu memberikan pengaruh terhadap pembentukan dan pengaturan akhlak anak. Keluarga terus memiliki pengaruh di masa kanak-kanak saat anak selesai sekolah, sampai anak itu lepas dari pengasuhan dan mengarungi bahtera rumah tangganya (Djaelani STIAKIN, 2013).

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis *e-learning* sangat tetap diterapkan pada masa darurat seperti adanya wabah penyakit yang menular, sehingga akan meminimalisir penularan kepada para peserta didik. Pembelajaran berbasis *e-learning* memerlukan beberapa perangkat yang mendukung, namun tidak memerlukan biaya yang mahal. Dengan adanya pembelajaran berbasis *e-learning*, maka selain peserta didik dapat diminimalisir terkena wabah, peserta didik juga dapat menemukan informasi yang seluas-luasnya dengan beragam model. Namun pembelajaran *e-learning* tetap memerlukan peran

keluarga khususnya orang tua agar hal-hal negative dari adanya layanan internet tidak menimpa kepada peserta didik dan pembelajaran berbasis e-learning bisa tetap terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Kusmana. (2011). DALAM PEMBELAJARAN Oleh: Ade Kusmana *. *Lentera Pendidikan*, 14(1), 35–51.
- Akhyadi, A. S., & Mulyono, D. (2019). Program Parenting Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Keluarga. *Abdimas Silwangi*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p1-8.34>
- Djaelani STIAKIN, Hm. (2013). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah WIDYA*, 100.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hatimah, I. (2016). Keterlibatan Keluarga Dalam Kegiatan Di Sekolah Dalam Perspektif Kemitraan. *Pedagogia*, 14(2), 290–297. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3878>
- Hendrastomo, G. (2008). Dilema dan Tantangan Pembelajaran E-learning 1 (The Dilemma and the Challenge of. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4, 1–13. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132318574/Dilema dan Tantangan Pembelajaran Elearning ok.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132318574/Dilema%20dan%20Tantangan%20Pembelajaran%20Elearning%20ok.pdf)
- Kusparlina, E. P. (2016). Faktor Pendapatan Dan Pendidikan Keluarga Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Involusi Kebidanan*, VII(2011), 46–51.
- Rahmatullah, A. S. (2017). Pendidikan Keluarga Seimbang Yang Melekat Sebagai Basis. *Cendekia*, 15(2), 211–224.
- Ranius, A. (2013). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 12, 53–62.
- Romlah, S. (2006). *Karakteristik Keluarga Sakinah dalam Perspektif Islam dan Pendidikan Umum*. 1, 67–72.
- Sofat, C. C. (2008). *Pengembangan Karakter Melalui Pendidikan Keluarga*.
- Taubah, M. (2015). PENDIDIKAN ANAK DALAM KELUARGA PERSPEKTIF ISLAM Mufatihatus Taubah (Dosen STAIN Kudus Prodi PAI). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 109–136.
- Thontowi, Z. S., Syafii, A., & Dardiri, A. (2019). Manajemen Pendidikan Keluarga: Perspektif Al-Quran Menjawab Urban Middle Class Milenial. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(01), 159. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i01.393>
- Wani, R. S. M. U. R. (1994). *Moral Remaja Menghadapi Era Globalisasi Djuharah Baw Azir*. 173–181.